Die Pandora Akte

Ein Krimi -
Adventure mit Tex Murphy

Deutsch

Epilepsie-Warnung

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Individuen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

SPIELANLEITUNG

DIE PANDORA AKTE

WICHTIGER VERBRAUCHERHINWEIS!

In Reaktion auf das Feedback, das wir auf Under a Killing Moon erhalten haben, haben wir eine ganze Reihe neuer Features in Die Pandora *Akte* eingebaut. Erst einmal gibt es 50% mehr Gameplay. Zweitens gibt es zwei Spiel-Level (siehe S. 14). Und drittens gibt es drei Erzähl-Pfade, auf denen sich die Geschichte entwickelt und die zu sieben verschiedenen Spielausgängen führen (siehe S. 20). Kurzum, wir bieten Ihnen einen weitaus größeren Abwechslungsreichtum und bei weitem mehr Spaß.

Mit diesen Erweiterungen von fast vier Gigabyte findet Die Pandora Akte soeben auf sechs CDs Platz. Wir haben die Daten so effizient wie möglich auf den CDs angeordnet, doch ein gelegentliches CD-Wechseln bleibt nicht aus. (Es sei denn, Sie können sich zu den Glücklichen zählen, die einen CD-Wechsler besitzen.) Auf jeden Fall haben wir auch noch ein weiteres Feature eingebaut, das diese unbequemen Aktionen so selten wie möglich hält.

Immer, wenn Sie den Button Reisen anklicken und so die verschiedenen Karten aufrufen (siehe S. 10), werden alle Orte, die auf der aktuellen CD enthalten sind, durch ein blinkendes rotes Karo gekennzeichnet. Wenn Sie einen Ort aufsuchen wollen, der nicht mit einem roten Karo markiert ist, wird ein CD-Wechsel nötig sein.

Es empfiehlt sich, erst die Schauplätze zu erkunden, die von der aktuellen CD aus zu erreichen sind, bevor Sie einen CD-Wechsel vornehmen, denn wir haben stets möglichst große, zusammenhängende Teile des Spiels auf denselben CDs angeordnet.

Wir freuen uns, daß Sie sich für Die Pandora Akte entschieden haben!

Chris Jones
Aaron Conners
Co-Designer

INHALT

SCHRITT 1: INSTALLATION/START

WICHTIG! Dieses Programm läuft nur unter Windows 95 oder MS-DOS. Es läuft nicht unter allen Versionen von OS/2, Windows NT oder Windows versionen vor Windows 95.

INSTALLATION UNTER WINDOWS 95:

Legen Sie **CD 1** ins CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn Windows 95 gestartet ist und Sie das Autostart-Feature benutzen, werden die nötigen Anweisungen auf dem Bildschirm erscheinen. Wenn die Bildschirmanweisungen nicht automatisch erscheinen, klicken Sie auf den Start-Button, dann auf Ausführen..., geben Sie dann **D:SETUP** ein, und drücken Sie [enter]. (Vorausgesetzt, D: ist die Bezeichnung für Ihr CD-ROM-Laufwerk).

Folgen Sie nun den Anweisungen.

INSTALLATION UNTER DOS:

Legen Sie **CD 1** in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Geben Sie **D:INSTALL** ein, und drücken Sie [enter]. (Vorausgesetzt, daß D: die Bezeichnung für Ihr CD-ROM-Laufwerk ist).

Folgen Sie nun den Anweisungen.

Spiel unter WINDOWS 95 starten:

Vergewissern Sie sich, daß sich eine der Pandora-CDs im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Klicken Sie auf den Start-button, dann auf Programme.

Klicken Sie in der Pandora-Programmgruppe auf das Pandora-Icon.

Spiel unter DOS starten:

Vergewissern Sie sich, daß sich eine der Pandora-CDs im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Geben Sie bei der Eingabeaufforderung C: **CD\PANDORA** ein, und drücken Sie [ENTER].

Geben Sie nun **PANDORA** ein, und drücken Sie nochmals [ENTER].

SCHRITT 2: DAS SETUP

DIE SOUNDKARTE FESTLEGEN

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal nach der Installation starten, gelangen Sie automatisch zum Bildschirm Soundkarte festlegen. In diesem Programm werden zwei Arten von Sound verwendet: digitaler Sound (Soundeffekte und Dialoge) und MIDI-Sound (Hintergrundmusik).

Wenn Sie den Anweisungen folgen, wird das Programm Ihre Soundkarte(n) automatisch erkennen.

Hinweis: Sie können (und müssen vielleicht) Ihre Soundkarte(n) manuell bestimmen. Wenn Ihre Soundkarte in der Liste enthalten ist, klicken Sie darauf, und geben Sie dann die korrekte I/O-Adresse sowie den korrekten IRQ-Wert und DMA-Kanal ein. Die richtigen Einstellungen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrer Soundkarte.

Wichtig: Wenn Sie eine SoundBlaster-kompatible Karte haben und der Soundtest nicht erfolgreich war, versuchen

Sie es mit der nicht verifizierten Version Ihrer Karten (ganz unten auf der Soundkarten-Liste). Die nicht verifizierte Version kann man sich oft zunutze machen, wenn die Standardtreiber nicht funktionieren.

GRAFIK-KONFIGURATION

Nachdem Sie die Soundkarte(n) eingestellt haben, gelangen Sie in den Bildschirm für die Grafik-Konfiguration, wo das Programm die Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte testen wird. Wir empfehlen eine Grafikkarte mit einer Transferrate von mindestens 8000K pro Sekunde.

GAMMA-EINSTELLUNG

Als nächstes stellen Sie die Helligkeit (Gamma) ein, indem Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Dieser Schritt sollte unbedingt durchgeführt werden, um eine optimale Qualität bei der Grafikwiedergabe zu erzielen.

PERSÖNLICHE OPTIONEN EINSTELLEN

Es gibt sehr viele persönliche Optionen, so wie Bildschirmgröße, Auflösung, Mausempfindlichkeit, Steuerung der Blickrichtung etc., die Sie als Standard einstellen können.

Persönliche Optionen als Standard einstellen:

Nachdem Sie ein Spiel gestartet haben, klicken Sie auf den Button Aktionsmenü im Hauptbildschirm. Dann klicken Sie auf den Konfig.-Button.

Im Konfigurations-Bildschirm klicken Sie dann auf die Karteikarte Voreinstellungen.

Nähere Informationen zu den persönlichen Optionen erhalten Sie, wenn Sie auf den Hilfe-Button am unteren Bildschirmrand klicken.

BILDTEXT

Das Programm gibt Ihnen die Möglichkeit, sich Bildtext

anzeigen zu lassen. Wenn Sie dieses Feature wählen, werden bei jeder Unterhaltung Untertitel unter dem Aktionsbildschirm eingeblendet. Um den Bildtext ein- oder auszuschalten, drücken Sie einfach die X-Taste.

WICHTIG! Dieses Programm enthält eine README-Datei. Dort finden Sie nähere Einzelheiten zu Installation und Setup sowie Antworten auf die am häufigsten auftauchenden Fragen. Sie erhalten außerdem Informationen über spezielle Grafik- und Soundkarten und deren für optimale Leistung empfohlene Konfiguration.

Öffnen der README-Datei unter WINDOWS 95:

Klicken Sie auf das README-Icon in der Pandora-Gruppe.

Öffnen der README-Datei unter DOS:

Gehen Sie zur Eingabeaufforderung C:\PANDORA, und geben Sie README ein.

SCHRITT 3: EIN NEUES SPIEL

Wenn Sie die Installation abgeschlossen und Sound- und Grafikkarte eingestellt haben, gelangen Sie automatisch zum Hauptbildschirm, wobei das Aktionsmenü aufgeklappt ist. Führen Sie folgende Schritte aus, um ein neues Spiel zu starten.

Ein neues Spiel starten:
Klicken Sie im Aktionsmenü auf den Button Neues Spiel.

Im nächsten Bildschirm (Bereit für ein neues Spiel?) werden Sie aufgefordert, Ihren Namen in das Feld Spielername einzugeben. Tun Sie dies, und klicken Sie auf OK.

Der Bildschirm Auswahl des Spiel-Levels erscheint. **Lesen Sie sich die Beschreibung zu den beiden Leveln durch.** (Nähere Informationen auf S. 25.)

Wählen Sie zwischen Entertainment- oder Experten-Level, und bestätigen Sie mit OK.

Hinweis: Sie können beliebig viele Spiele beginnen - entweder unter demselben Spielernamen oder unter unterschiedlichen Namen.

DIE EINFÜHRUNG

SCHRITT 4: Der Abschnitt SPIELSTART (auf den vier folgenden Seiten) ist eine kleine Zusammenfassung, die Ihnen helfen wird, sich für das Spiel zu wappnen. Im Hilfe-system des Spiels gibt es auch eine **Einführung**, in der Ihnen das Interface des Spiels audiovisuell erklärt wird. Hierzu müssen Sie lediglich die F1-Taste drücken oder auf den ?-Button unten im Hauptbildschirm klicken. Es empfiehlt sich auf jeden Fall, daß Spieleinsteiger sich diese Einführung ansehen, bevor sie mit dem Spiel beginnen.

SCHRITT 4: SPIELSTART

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, wird eine Introsequenz abgespielt. Diese Szene wird Sie mit Tex, Chelsee, Louie, Rook und Texs mysteriösem Klienten Gordon Fitzpatrick bekannt machen. Wenn die Szene zu Ende geht, läuft die Sequenz Tag Eins ab, und Sie befinden sich in Texs Schlafzimmer.

BEWEGUNGS-MODUS

Wenn das Zimmer eingeladen ist, drücken Sie die Leertaste. Nun wird der Text im Feld unterhalb des Aktionsbildschirms von Interaktiv-Modus zu Bewegungs-Modus wechseln. Weiter geht's, wie folgt ...

Bewegung:	Aktion:
Vorwärts/rückwärts	Die Maus vorwärts/ rückwärts bewegen
Nach links/rechts drehen	Maus nach links/rechts bewegen
Anhalten	Mausklick rechts

Anhalten & Modus wechseln	Leertaste drücken
Seitwärts nach links/rechts	Linke Maustaste gedrückt halten und sich seitwärts bewegen
Blickrichtung hoch/runter	Pfeiltaste aufwärts/abwärts
Sich größer/kleiner machen	Linke Umschalt-/Strg.-Taste
Laufen (schneller werden)	Während der Bewegung R drücken

Hinweis: Die mittlere Maustaste einer ordnungsgemäß konfigurierten 3-Tasten-Maus hat die gleiche Funktion wie die Leertaste.

Tip: Versuchen Sie nicht, sich mit Hilfe der Maus schneller zu bewegen. Um zu laufen, drücken Sie einfach während der Bewegung die R-Taste.

INTERAKTIV-MODUS

Im Interaktiv-Modus interagieren Sie mit Personen und Gegenständen. Sie haben dabei folgende Optionen: ANSEHEN, AUFHEBEN, BEWEGEN, ÖFFNEN, UNTERHALTEN und EIN/AUS. Die nun folgenden Anweisungen helfen Ihnen, mit dem INTERAKTIV-MODUS vertraut zu werden.

Das Spiel beginnt in Texs Schlafzimmer. Sobald das Schlafzimmer eingeladen ist, befinden Sie sich im Interaktiv-Modus. Bewegen Sie den Cursor auf die Tür neben dem Zebra (die Funktion ANSEHEN ist jetzt hervorgehoben). Mit einem linken Mausklick können Sie sich anhören, wie Tex beschreibt, wohin die Tür führt.

Bewegen Sie den Cursor zurück auf die Tür (die Funktion ÖFFNEN ist nun hervorgehoben). Durch einen weiteren linken Mausklick können Sie die Tür öffnen.

Betätigen Sie nun die Leertaste (dadurch wechseln Sie zum Bewegungs-Modus), und gehen Sie durch die Tür.

Sie befinden sich jetzt in Texs Büro. Drehen Sie sich nach links, und gehen Sie zum Tisch hinter dem Schreibtisch.

Bewegen Sie mit Hilfe der Pfeiltaste aufwärts/abwärts Ihre Blickrichtung nach unten, und betätigen Sie dann die Leertaste.

Bewegen Sie den Cursor über das rote Klappmesser (um die Funktion ANSEHEN zu aktivieren). Mit einem linken Mausklick lassen Sie Tex den Gegenstand betrachten.

Bewegen Sie den Cursor jetzt wieder auf das Klappmesser (um die Funktion AUFHEBEN zu aktivieren). Mit einem linken Mausklick können Sie das Klappmesser jetzt aufheben.

Um das Klappmesser zu untersuchen, klicken Sie auf den Button Inventar (nähere Informationen auf S. 21).

Hinweis: Alle diese Optionen (Ansehen, Aufheben, Bewegen, Öffnen, Unterhalten, Ein/Aus) funktionieren auf dieselbe Art.

Tip: Wenn ein Gegenstand mehr als eine Funktion hat (z.B. ANSEHEN und AUFHEBEN), können Sie mit der rechten Maustaste zwischen den Funktionen umschalten.

REISEN-MODUS

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, sich innerhalb des Spiels fortzubewegen: entweder zu Fuß oder indem Sie die Reisen-Funktion benutzen.

ZU FUSS gehen:

Drücken Sie die Leertaste (und schalten so um auf Bewegungs-Modus), und gehen Sie umher.

Wenn Sie eine Tür erreichen, öffnen Sie sie und gehen hindurch.

Den REISEN-MODUS benutzen:

Klicken Sie auf den Button Reisen auf der rechten Seite des Hauptbildschirms.

Links oben im Reisen-Bildschirm gibt es drei Buttons. Klicken Sie auf den Button Nordamerika. Der einzige Ort, der jetzt auf der Nordamerika-Karte angezeigt wird, ist

San Francisco. Klicken Sie auf den Button San Francisco.

Auf der San-Francisco-Karte wird bisher nur die Chandler Avenue angezeigt (die Straße, in der Tex wohnt). Klicken Sie nun auf den Button Chandler Avenue.

Sie gelangen damit zur Chandler-Avenue-Karte. Klicken Sie auf den Button Ritz Hotel.

Es erscheinen drei Zielorte im Feld links neben der Karte (Texs Büro, Texs Schlafzimmer, der Computerzimmer. Klicken Sie erst auf den gewünschten Ort und dann auf den Button Reisen zu, um dorthin zu gelangen.

Hinweis: Sobald Sie einen Ort aufgesucht oder etwas über ihn herausgefunden haben, wird er auf der entsprechenden Karte erscheinen.

Tip: Orte, die auf dem Reisen-Bildschirm mit einem roten Karo gekennzeichnet sind, sind von der aktuellen CD aus erreichbar. Wenn Sie Orte aufsuchen, die nicht mit einem roten Karo versehen sind (dies ist manchmal unumgänglich), müssen Sie eine andere CD einlegen.

UNTERHALTUNGS-MODUS

Die Pandora Akte enthält sehr viele interaktive Unterhaltungen. Um mit dem UNTERHALTUNGS-MODUS vertraut zu werden, befolgen Sie diese Schritte:

Verlassen Sie Texs Büro durch die Tür im Vorraum. Wenn Tex auf der Chandler Avenue ist, wird er sich entscheiden, zum Zeitungsstand zu gehen und sich mit Chelsee zu unterhalten.

Nachdem Chelsee ‚Hi Tex.' gesagt hat, werden drei **Antwortmöglichkeiten** in den Feldern am unteren rechten Bildschirmrand erscheinen. Klicken Sie auf ein Feld, und Tex wird dementsprechend antworten.

Hinweis: Die Unterhaltung mit Chelsee wird nur im Entertainment-Level automatisch anfangen. Im Experten-Level müssen Sie hierzu das Büro verlassen und an der Feuertreppe zur Straße hinunterklettern. Gehen Sie nun zum Zeitungsstand, drücken Sie die Leertaste, bewegen

Sie den Cursor auf Chelsee, betätigen Sie die rechte Maustaste (um die Funktion UNTERHALTEN zu aktivieren), dann die linke Maustaste, um mit der Unterhaltung zu beginnen.

BEFRAGEN ZU ...

Bei den meisten interaktiven Unterhaltungen haben Sie die Option ëBefragen zu ...'. Anstatt eine Antwortmöglichkeit auszuwählen, können Sie hier die jeweilige Person zu verschiedenen weiteren Personen und Gegenständen befragen.

Klicken Sie auf das Feld Befragen zu ... am unteren rechten Bildschirmrand.

Oben rechts auf dem Bildschirm wird jetzt eine Liste mit Themen erscheinen. Klicken Sie auf das Thema Ihrer Wahl, und Ihr Gesprächspartner wird Ihnen antworten, als hätten Sie ihn gebeten: ëErzähle mir etwas über ...'.

SCHRITT 5: INVENTAR

Die Gegenstände, die Sie im Laufe des Spiels aufsammeln, können von Ihnen untersucht und mit anderen Gegenständen kombiniert werden (z.B. Streichholz und Zündschnur). Sie können sie auch benutzen oder anderen Personen während einer Unterhaltung anbieten.

Einen Gegenstand aus dem Inventar UNTERSUCHEN:

Klicken Sie auf den Button Inventar.

Klicken Sie in der Inventarliste (rechts oben) den Gegenstand an, den Sie untersuchen wollen.

Klicken Sie auf den Button Untersuchen.

Gegenstände aus dem Inventar KOMBINIEREN:

Klicken Sie auf den Button Inventar.

Klicken Sie auf den Button Kombinieren.

Klicken Sie jetzt im AktionsBildschirm mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand aus dem Inventar und dann auf einen weiteren.

Einen Gegenstand aus dem Inventar BENUTZEN:

Klicken Sie auf den Button Inventar.

Klicken Sie in der Inventarliste (rechts oben) auf den Gegenstand, den Sie benutzen wollen.

Klicken Sie auf den Button Benutzen.

Klicken Sie dann im AktionsBildschirm auf die Sache, für die Sie den Gegenstand benutzen wollen.

Einen Gegenstand aus dem Inventar ANBIETEN:

Wenn (und falls) das Feld Aus dem Inventar anbieten während einer Unterhaltung am unteren rechten Bildschirmrand erscheint, klicken Sie es an.

Klicken Sie dann in der Inventarliste (rechts oben) auf den Gegenstand, den Sie anbieten wollen.

Klicken Sie erneut auf das Feld Aus dem Inventar anbieten.

Tip: Nähere Informationen zum Zusammensetzen von Puzzles im Inventar finden Sie auf S. 33.

SCHRITT 6: SPEICHERN, WIEDERAUFNEHMEN & VERLASSEN

Wie üblich empfiehlt es sich, das Spiel so oft wie möglich abzuspeichern. Dieser Vorgang ist völlig unkompliziert und bietet Ihnen außerdem einige praktische Features.

EIN SPIEL SPEICHERN:

Klicken Sie auf den Speichern-Button (entweder im Aktionsmenü oder auf dem Reisen-Bildschirm).

Klicken Sie jetzt auf den Button Datei ergänzen und speichern.

Im nun erscheinenden Feld können Sie eine kurze Situationsbeschreibung eintragen.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf OK.

EIN GESPEICHERTES SPIEL WIEDERAUFNEHMEN:

Klicken Sie auf den Button Laden (entweder im Aktionsmenü oder im Reisen-Bildschirm).

Klicken Sie auf Ihren Spielernamen.

Klicken Sie auf das gespeicherte Spiel, das sie fortsetzen wollen. (Klicken Sie die Info-Buttons auf der linken Seite der gespeicherten Spiele so lange an, bis Sie die eingegebenen Informationen gelesen haben.)

Markieren Sie ein gespeichertes Spiel, und klicken Sie dann auf Wiederaufnehmen.

Das Programm verlassen:

Klicken Sie auf den Button Verlassen (entweder im Aktionsmenü oder im Reisen-Bildschirm).

HINWEISE & PUNKTE

DAS HINWEISSYSTEM

Jedem Spieler, der den Entertainment-Level gewählt hat, steht ein umfangreiches Hinweis-System zur Verfügung. Diese Wahl müssen Sie treffen, wenn Sie ein neues Spiel starten (siehe S. 11). Der nachfolgende Abschnitt Entertainment-Level/Experten-Level beinhaltet eine detaillierte Beschreibung der beiden Spiel-Level.

Die Benutzung des Hinweis-Systems:
Klicken Sie auf den Hint-Button im Hauptbildschirm, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

ENTERTAINMENT-LEVEL/EXPERTEN-LEVEL

Diese zwei Spiel-Level sind speziell dazu entworfen worden, allen Spielertypen gerecht zu werden.

Sie selbst können bestimmen, wie groß die Herausforderung im **Entertainment**-Level für Sie sein

soll. Sie müssen das Hinweis-System nicht benutzen, doch für den Fall, daß Sie nicht weiterwissen, steht es Ihnen jederzeit zur Verfügung. Das Spiel enthält mehrere knifflige Puzzles und Rätsel, die Sie entweder versuchen können zu lösen oder aber auch überspringen können, um das Spiel gleich fortzusetzen.

Der **Experten**-Level ist für die Spieler gedacht, die eine wirkliche Herausforderung suchen. Es stehen Ihnen hier keinerlei Hinweise zur Verfügung. Außerdem haben Sie nicht die Möglichkeit, Puzzles zu überspringen. Für einige der Puzzles müssen andere (in der Regel schwierigere) Lösungen gefunden werden. Als Belohnung für den gesteigerten Schwierigkeitsgrad stehen Ihnen hier jedoch mehr Schauplätze und Puzzles zur Verfügung, und Sie haben die Möglichkeit, mehr Punkte zu erhalten.

DAS PUNKTE-SYSTEM

Für die Spieler, die einen Überblick über Ihre Leistung haben und die Möglichkeiten des Programms voll ausschöpfen möchten, steht ein Punkte-System zur Verfügung.

Im **Entertainment**-Level kann man **1500** Punkte erreichen.

Im **Experten**-Level kann man **4000** Punkte erreichen.

BONUSPUNKTE

Für diejenigen, die sich für den **Experten**-Level entschieden haben, gibt es viele Möglichkeiten, Bonuspunkte zu erlangen.

Es gibt zusätzliche Puzzles (und Schauplätze!), die nicht im Entertainment-Level enthalten sind.

Es gibt Belohnungen für das Auffinden von Gegenständen und für verschiedene Aktionen, die nicht

notwendig sind, um das Spiel abzuschließen.

Spieler erhalten auch Bonuspunkte, wenn sie einige Puzzles und Rätsel innerhalb eines bestimmen Zeitlimits oder mit einer festgelegten Anzahl von Schritten lösen. Bei diesen Puzzles erscheint eine Zeitanzeige oder ein Zähler auf dem Bildschirm.

Achtung! Spielern, die mit dem **Experten**-Level beginnen, ist es jederzeit erlaubt, zum **Entertainment**-Level umzuschalten. Dies tun Sie, indem Sie auf den Hinweise-Button klicken und die nun folgende Warnung übergehen. Beachten Sie jedoch, daß dieser Vorgang umgekehrt nicht möglich ist. Wenn Sie erst einmal im **Entertainment**-Level spielen, können Sie nicht mehr zum **Experten**-Level zurückkehren.

Hinweis: Alle Punkte, die Sie im Experten-Level gesammelt haben, bleiben Ihnen erhalten, wenn Sie sich entscheiden, zum Entertainment-Level zu wechseln.

DIE HANDLUNG

Der Privatdetektiv Tex Murphy war zum ersten Mal im Jahre 1989 in Mean Streets zu sehen. Danach kam der Titel Martian Memorandum und schließlich Under a Killing Moon. Denjenigen, die Tex schon all diese Jahre gekannt haben, wünschen wir, daß sie auch sein neuestes und bei weitem spannendstes Abenteuer genießen werden.

Wenn Die Pandora Akte Ihr erstes Abenteuer mit Tex Murphy ist, wird Ihnen dieser Abschnitt helfen, mit der Umgebung und den Charakteren vertraut zu werden.

Wo ist der Schauplatz der Geschichte?

Die Pandora Akte spielt im April 2043 in San Francisco. Der Dritte Weltkrieg, der vor einer Generation stattfand und mehrere Stunden gedauert hat, hat einen Großteil der Stadt (und des Planeten) als eine radioaktive Ruine hinterlassen. Außerdem gibt es zwei neue Felder bei den Volkszählungsformularen: Mutant und Normal.

Aufgrund des radioaktiven Niederschlags und der schrumpfenden Ozonschicht hat die Regierung die "Zeitumkehrung' ins Leben gerufen, wonach die Geschäftszeiten nicht mehr um neun Uhr morgens, sondern um neun Uhr abends beginnen.

Wer ist Tex Murphy?

Tex Murphy ist ein Privatdetektiv der alten Schule, der immer bemüht ist, sein Leben im Stil der klassischen Detektive zu gestalten. Er ist geschieden, ständig knapp bei Kasse und nähert sich ganz rapide den magischen 4O. Er lebt in einem heruntergekommenen Mutanten-Stadtteil, in einer zweifelhaften Absteige, die sich ironischerweise das Ritz Hotel nennt.

Wo bin ich, wenn das Spiel beginnt?

Wenn Sie das Spiel beginnen, befinden Sie sich in Texs Schlafzimmer in seinem Apartment/Büro im dritten Stock des Ritz. Es gibt drei untereinander verbundene Räume: das Schlafzimmer, das Büro und das Computerzimmer. Sehen Sie sich ruhig für ein paar Minuten im Apartment um, bevor Sie die Umgebung außerhalb des Ritz erkunden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Apartment zu verlassen. Die eine ist durch den Vorraum im Büro. Diese Tür führt zu einer Feuertreppe, auf der Sie zur Chandler Avenue gelangen. Der zweite Ausgang befindet sich im Schlafzimmer und führt ins Treppenhaus. Wenn Sie zwei Stockwerke nach unten gehen, erreichen Sie die Lobby des Ritz.

Wie fange ich am besten an?

Wenn Sie sich für den **Entertainment**-Level entschieden haben (siehe S. 25), werden Sie automatisch ein Gespräch mit Chelsee führen, wenn Sie Texs Büro verlassen. Nachdem Sie die Unterhaltung beendet haben, überqueren Sie die Straße (zurück zum Ritz) und betreten die Hotel-Lobby. Als nächstes unterhalten Sie sich mit Nilo, dem Besitzer des Ritz, über Ihre rückständigen Mietzahlungen. Nachdem Sie Ihre Schulden bei Nilo beglichen haben, fragen Sie ihn nach dem **Zeitungsfoto von Malloy.**

Wenn Sie sich für den Experten-Level entschieden haben, beginnen Sie damit, allen Personen, die in der Chandler Avenue wohnen bzw. arbeiten, einen Besuch abzustatten. Mit den meisten ist Tex bereits bekannt, es gibt jedoch auch einige Personen, die er noch nie getroffen hat. Lernen Sie diese Leute kennen, und finden Sie heraus, ob sie Ihnen bei Ihrem Fall weiterhelfen können.

SPIELETIPS

Heben Sie so viele Gegenstände auf wie möglich. Selbst wenn Sie sie nicht in einem Puzzle verwenden können, bringen sie Ihnen dennoch Punkte ein.

Untersuchen Sie alle Gegenstände, die Sie finden (siehe S. 21). Oft sind weitere Gegenstände darin versteckt.

Viele der Puzzles und Rätsel im Spiel müssen nicht in der vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden. Einige Handlungsabläufe können jedoch nur durchgeführt werden, wenn zuvor ein bestimmtes Puzzle gelöst wurde. Wenn Sie solch einen 'toten Punkt' erreicht haben, gehen Sie zurück zu einem anderen Handlungsstrang.

Wenn Sie nichts mehr zu tun haben, gehen Sie zurück in Texs Büro, und überprüfen Sie das Videophon und das Faxgerät auf Nachrichten.

Speichern Sie das Spiel oft ab, und tragen Sie Kommentare ein, die Sie daran erinnern, was Sie zuletzt

getan haben. Dies wird Ihnen dabei helfen, sich besser im Geschehen zurechtzufinden.

Sobald ein neues Thema auf Ihrer "Befragen zu ...'-Liste erscheint (siehe S. 20), lassen Sie sich von allen relevanten Personen darüber informieren.

Hinweis: Um die Anzahl der CD-Wechsel, die dieser Vorgang erforderlich macht, so gering wie möglich zu halten, lesen Sie bitte nachfolgenden Abschnitt.

CD-WECHSELN

Die nachfolgenden Tips werden Ihnen dabei helfen, die Anzahl der CD-Wechsel möglichst gering zu halten.

Wenn Sie 'die Runde machen' und Informationen von allen Charakteren erhalten wollen, denken Sie daran, daß **Louie**, **Rook** und **Nilo** auf CD 2 sind. **Clint**, **Mac**, **Crazy Gary**, **Zack**, **Gus Leach** und **Emily** sind alle auf CD 3.

Jedesmal, wenn Sie das Videophon in Texs Büro benutzen, ist ein CD-Wechsel nötig. Alle Videophon-Gespräche befinden sich auf CD 5.

Die auf den CDs gespeicherten Daten entsprechen nicht der Reihenfolge der verschiedenen Sequenzen. Die Intro beansprucht nicht den gesamten Platz auf CD 1, und später im Geschehen werden Sie CD 1 erneut benötigen. Diese Speichermethode war notwendig, um die gesamten Daten auf 6 CDs unterzubringen.

Wann immer Sie den Button Reisen anklicken (siehe S. 19), werden alle auf der aktuellen CD enthaltenen Orte durch ein rotes Karo markiert. Demnach können Sie die entsprechenden Orte (und Personen) aufsuchen, ohne daß ein CD-Wechsel nötig ist. Wenn Sie einen Ort aufsuchen, der nicht durch ein rotes Karo markiert ist, müssen Sie eine andere CD einlegen.

PUZZLES ZUSAMMENSETZEN

Das Spiel enthält mehrere Puzzles, wie z.B. das Zusammensetzen eines zerrissenen Briefs.

ZUSAMMENSETZEN eines Puzzles:

Klicken Sie auf den Button Inventar.

In der Inventarliste (rechts oben) können Sie nun den Gegenstand anklicken, den Sie zusammensetzen möchten.

Klicken Sie auf den Button Untersuchen.

Bewegen Sie den Cursor über einen Teil des Gegenstands, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie dann die Maus, um das Puzzleteil zu verschieben.

Um ein Puzzleteil zu drehen: Bewegen Sie den Cursor über das Puzzleteil, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und betätigen Sie dann die Pfeiltasten links/rechts (auf der Tastatur).

3 PFADE/7 SPIELAUSGÄNGE

Die Pandora Akte bietet Ihnen drei verschiedene Erzähl-Pfade, und es liegt ganz in Ihrer Hand, welchen Charakter Tex Murphy verkörpert:

MISSION STREET

Wenn Sie sich stets freundlich und zuvorkommend gegenüber Ihren Mitmenschen verhalten, wohlbedacht handeln und keine Kompromisse zuungunsten Ihrer Integrität eingehen, könnte Tex am Ende als Held dastehen und sein wahres Liebesglück finden.

BOULEVARD OF BROKEN DREAMS

Wenn Sie sich anderen gegenüber rücksichtslos und gleichgültig verhalten, und Ihre Handlungen unmoralisch und selbstsüchtig sind, wird aus Tex ein abgebrühter Detektiv, der alle Brücken hinter sich abbricht und nur darauf bedacht ist, den großen Riß zu machen.

Lombard Street

Auf diesem Pfad verhält sich Tex weitgehend neutral. Er ist zwar kein schlechter Kerl, aber auch nicht gerade ein Engel. Es liegt ganz an Ihnen.

Abhängig von Ihren Entscheidungen, kann die Handlung sieben unterschiedliche Verläufe nehmen. Bei der endgültigen Auflösung kann Texs Rolle sowohl positiv als auch negativ oder sogar völlig irrelevant sein.

Wiederholbarer Spielspass

Wir haben jede Menge Zeit investiert, um eine Handlung und ein Spiel auf die Beine zu stellen, die Ihnen einen stundenlangen Spielspaß garantieren. Da Sie in diesem interaktiven Spiel die Wahl zwischen drei Pfaden und sieben Spielausgängen haben, hoffen wir, Ihnen hiermit einen Grad an Abwechslungsreichtum zu bieten, der alles übertrifft, was bisher im Gebiet des Interaktiven Films zu sehen war.

PROBLEME MIT DEM SPIEL?

PROBLEM 1: DAS PROGRAMM LÄßT SICH NICHT INSTALLIEREN.

Wenn die Installationsanweisungen auf Seite 6 nicht zum Erfolg führen, gibt es auch noch ein Backup-Installationsprogramm.

In Windows 95: Klicken Sie auf Start, dann auf Ausführen, geben Sie dann D:INSTALL2 ein (vorausgesetzt, daß D: die Bezeichnung für Ihr CD-ROM-Laufwerk ist), und drücken Sie [enter].

In DOS: Geben Sie D:INSTALL2 ein, drücken Sie [enter], und folgen Sie den Anweisungen.

PROBLEM 2: BEIM GEHEN SIND DIE BEWEGUNGEN LANGSAM UND/ODER ABGEHACKT.

Dies ist im allgemeinen auf einen langsamen Computer und/oder eine langsame Grafikkarte zurückzuführen. Sie können sich entweder neue Hardware zulegen oder:

mit den Zifferntasten 1 - 4 die Größe des Aktionsbildschirms verringern (1 ist die kleinste Größe).

mit den Tasten F2 - F4 die Wiedergabequalität

verändern (F4 ist die geringste Qualität).

mit den Tasten F10 - F12 die Mausempfindlichkeit regulieren (F10 ist die langsamste Einstellung).

sich in der EINFÜHRUNG Tips zur Fortbewegung geben lassen (mit Klick auf das ? unter dem Aktionsbildschirm).

PROBLEM 3: Laut Programm ist nicht genügend Speicherplatz vorhanden. ODER Die Grafiken rucken.

Beide Probleme sind auf nicht ausreichenden verfügbaren Speicherplatz (RAM) zurückzuführen. Am einfachsten umgeht man dieses Problem, indem man eine Startdiskette benutzt. Wir haben ein Utility für Sie entworfen, mit dem man ganz einfach eine Startdiskette erstellen kann:

Legen Sie eine leere, unformatierte Diskette ins **Laufwerk A**: ein.

Gehen Sie in den DOS-Modus, und geben Sie CD \PANDORA ein, drücken Sie [enter], geben Sie AUTOBOOT ein, und drücken Sie erneut [enter].

Das Programm wird Sie dann automatisch durch den Vorgang führen.

Starten Sie dann den Computer mit der fertigen Startdiskette in Laufwerk A: neu. Dies wird Sie wieder zur Eingabeaufforderung C: bringen.

Geben Sie nun CD \PANDORA ein, drücken Sie [enter], geben Sie PANDORA ein, und drücken Sie erneut [enter], um das Spiel zu starten.

Wenn Sie fertig sind, entfernen Sie die Startdiskette aus dem Diskettenlaufwerk, und starten Sie den Computer neu, um das normale Setup aufzurufen.

PROBLEM 4: DAS SPIEL STÜRZT UNTER WINDOWS 95 AB.

Wir haben unser Bestes getan, damit das Spiel problemlos unter Windows 95 läuft. Wenn es dennoch gelegentlich zu Abstürzen kommt, versuchen Sie folgendes:

Installieren und starten Sie das Spiel unter DOS.

Sehen Sie in der README-Datei nach. (Klicken Sie auf Start, Programme, Pandora, Readme).

PROBLEM 5: DER SOUND IST NICHT OPTIMAL.

Vergewissern Sie sich, daß Ihre Lautsprecher angeschlossen sind und daß der Lautstärkeregler aufgedreht ist.

Klicken Sie auf den Button Aktionsmenü, dann auf den Button Konfig. (Konfiguration). Klicken Sie auf die Karteikarte Sound, und stellen Sie sicher, daß die Soundkarten für Digitalen und MIDI-Sound ausgewählt und eingeschaltet sind.

Prüfen Sie nach, ob die Soundkarte außerhalb des Programms einwandfrei funktioniert. Wenn dies nicht der Fall ist, sehen Sie in der Dokumentation zu Ihrer Soundkarte nach, oder wenden Sie sich an der Hersteller.

Suchen Sie Ihre Soundkarte mit dem Befehl Autom. Suche. Führen Sie hierzu folgende Schritte aus:

Klicken Sie auf den Button Aktionsmenü, dann auf den Konfig.-Button, die Karteikarte Sound und auf den Button Soundkarte festlegen.

Klicken Sie nun auf Autom. Suche. Wenn eine

Soundkarte gefunden wurde, fahren Sie fort mit Schritt 3. Wenn nicht, finden Sie heraus, welche Soundkarte installiert ist. Falls Ihr Rechner dabei abstürzt, starten Sie ihn neu, und wiederholen Sie diesen Schritt. Das Programm registriert die Abstürze und wird beim nächsten Mal einen anderen Test durchführen.

Wenn die Autom. Suche eine Karte gefunden hat, klicken Sie auf Übernehmen.

Klicken Sie auf Soundtest. Wenn Sie nun Texs Stimme hören, fahren Sie fort mit Schritt 6. Wenn nicht, klicken Sie auf Autom. Suche, dann auf Suche fortsetzen. Wenn eine andere Karte gefunden wurde, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4. Wenn nicht, fahren Sie fort mit Schritt 5.

Wenn die Autom. Suche eine Karte findet, Sie jedoch nicht Texs Stimme hören, könnte es sein, daß die I/O-Adresse, die Unterbrechungsanforderung (Interrupt Request/IRQ) oder der DMA-Kanal nicht korrekt eingestellt sind. Sehen Sie in der Dokumentation zu Ihrer Soundkarte nach, und geben Sie die Einstellungen manuell ein. Falls Sie an diesem Punkt nicht mehr weiterkommen,

sehen Sie unter der Überschrift Technische Unterstützung (Seite 43) nach.

Wenn Schritt 4 erfolgreich abgeschlossen wurde, klicken Sie auf Fortfahren, bis Sie zum Bildschirm für die MIDI-Karte gelangen. Dort klicken Sie auf Soundtest. Wenn Sie Musik hören, klicken Sie auf OK. Wenn nicht, versuchen Sie es mit einer anderen I/O-Port-Einstellung.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Bevor Sie sich um technische Unterstützung bemühen, lesen Sie bitte den Abschnitt **Probleme mit dem Spiel?** auf S. 46 und die README-Datei (nähere Informationen auf S. 6). Wenn Sie dann noch immer Fragen zu diesem Produkt haben oder sich aus einem anderen Grund an uns wenden möchten, haben Sie die Möglichkeiten unsere Hotline anzurufen.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Service-Hotline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr erreichbar ist. Hier stehen Ihnen Mitarbeiter für Reklamationen zur Verfügung und versuchen, Ihnen bei Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips + Tricks, Updates und Patches erreichen.

Austausch defekter CDs

Sollten Sie über eine defekte CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum kostenlos um. Schicken Sie uns in diesem Fall einfach Ihre defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs in einem einfachen Umschlag. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können.

Senden Sie uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, müssen Sie sich damit an Ihren Händler wenden, von dem Sie dieses Produkt ursprünglich erworben haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Antwortpostkarte mitzuschicken.

SCHNELLEINSTIEG

Ihre CDs schicken Sie an:
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr 16 C
22765 Hamburg

Im Bewegungsmodus

Aktion:	Bewegung:
Maus vorwärts/rückwärts	Bewegung nach vorne/hinten
Maus links/rechts	Bewegung nach links/rechts
Rechter Mausklick	Anhalten
Leertaste drücken	Anhalten & Modus wechseln
Pfeiltaste aufwärts/abwärts aufwärts/abwärts	Blickrichtung
Linke Umschalt-/Strg.- Taste drücken	Sich größer/kleiner machen

E drücken	Zur Augenhöhe zurückkehren
Während der Bewegung R drücken	Laufen (sich schneller bewegen)

Linke Maustaste gedrückt

halten & links/rechts nach links/rechts	Seitwärtsbewegung

SICHTTASTEN (im Bewegungs- Modus)

Gedrückt halten:	**Blickrichtung:**
A	30° nach LINKS
S	30° nach RECHTS
Y	Nach HINTEN
Q	90° nach LINKS
W	90° nach RECHTS
D	30° nach UNTEN
F	30° nach OBEN

Mit einem **Doppelklick links** können Sie die Richtung, in die Sie gehen, der Blickrichtung anpassen.

FUNKTIONSTASTEN

Drücken:	Resultat:
F1 oder ?	HILFE
F2, F3, F4	Hohe, mittlere-, niedridge-Grafikauflösung
F10, F11, F12	Langsame, mittlere, schnelle Gehgeschwindigkeit
Beliebige Taste	Eine Szene ÜBERSPRINGEN
P	Eine Szene PAUSIEREN
X	Bildtext ein-/ausschalten
N	Hinweis-Bildschirm
V	Reisen-Bildschirm
I	Inventar

=	Kombinieren (im Inventar)
E	Untersuchen (im Inventar)
Tasten 1 - 0	Verändern der Fenstergröße
L, G, M, O, T, F	Ansehen (Look), Aufheben (Get), Bewegen (Move), Öffnen (Open), Unterhalten (Talk), Ein/Aus (On/Off)

Hinweis: Das erste Mal, wenn Sie Die Pandora-Akte nach der Installation starten, gelangen Sie automatisch zu einer Reihe von Setup-Bildschirmen (siehe nächste Seite). Diese werden Ihnen helfen, Ihre Soundkarte(n) einzustellen, die Grafikeinstellungen anzupassen etc. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, können Sie beim nächsten Start gleich zum Spiel übergehen.

PERSÖNLICHE OPTIONEN

Es gibt viele persönliche Optionen, die Sie als Standard einstellen können, so wie Bildschirmgröße, Auflösung, Mausempfindlichkeit, Bildtext etc.

Persönliche Optionen als Standard einstellen:

Nachdem Sie ein Spiel gestartet haben, klicken Sie auf den Button Aktionsmenü im Hauptbildschirm und dann auf den Konfig.-Button.

Klicken Sie dann im Konfigurations-Bildschirm auf Voreinstellungen.

Wenn Sie auf den Hilfe-Button am unteren Bildschirmrand klicken, erhalten Sie nähere Informationen zu persönlichen Optionen.







Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) Gmbh, Borselstrasse, 16/B 22756, Hamburg Germany